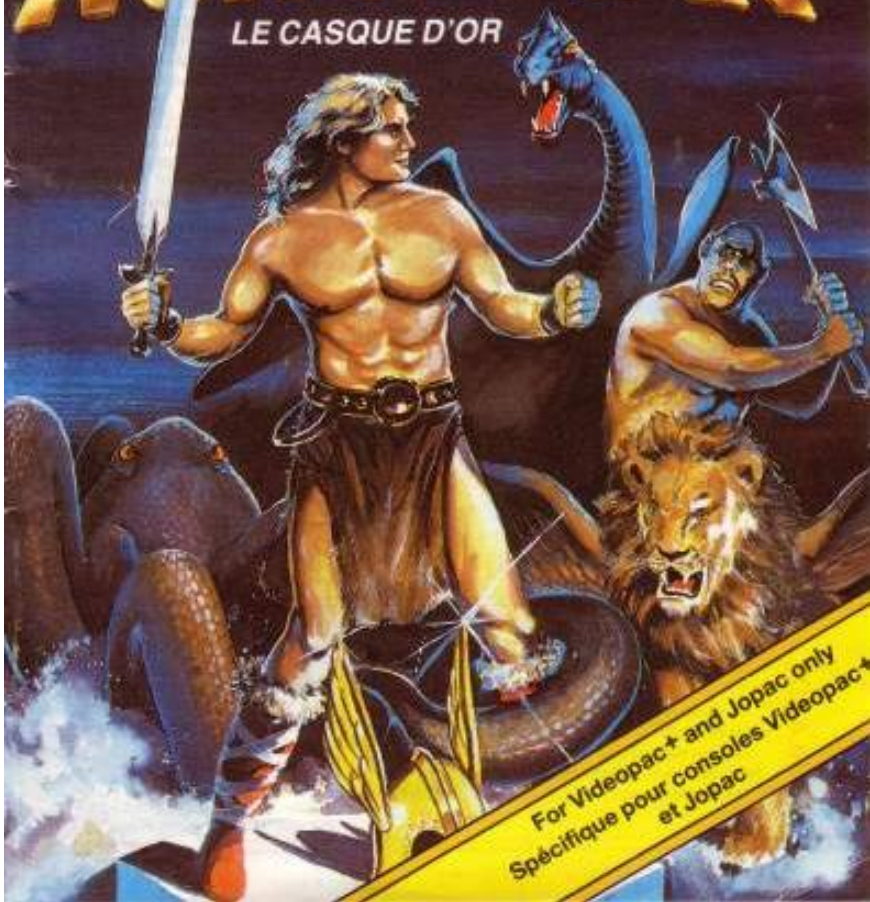


**PHILIPS** **VIDEO PAC** 



# NORSEMAN

LE CASQUE D'OR



For Videopac+ and Jopac only  
Spécifique pour consoles Videopac+  
et Jopac

## ENGLISH

The encircled figures in the text refer to the illustrations you will find on the fold-out flap of the rear cover of this booklet.

**This game can only be played on a Videopac + game computer!**

### NORSEMAN

This Videopac + takes you back some 1000 years into history, to the old days when the Vikings dominated large parts of Western Europe . . .

(1 or more players)

Press BEET

Next press [0] (zero)

① Your screen shows a courtyard, divided into separate cubicles in a honeycomb pattern.

② You see a heroic Viking warrior courageously wielding his shield and sword, challenging possible intruders . . .

③ He has been assigned to guard the magic Golden Viking Helmet . . .

④ Our hero doesn't have to wait long for action! His first opponent, an evil giant, soon makes his appearance at the top of the screen, followed almost immediately by four equally malicious companions. Unaware of the Vikings' presence they search the courtyard. They move downwards only, either straight down or diagonally from cubicle to cubicle, trying to find the mythical, golden helmet.

When a monster reaches the bottom boundary of the courtyard, he steps out of the picture to reappear at the top. The same happens when he moves off the screen sideways. He will re-enter on the opposite side. Our warrior can do the same thing and thus move very quickly from one side of the courtyard to the other.

The Viking has two important advantages. He is expecting the intruders and he can move in any direction he wants.



You can control the movements of the Viking warrior with the joystick of either hand control. Once you have selected a hand control, you cannot change to the other for the duration of the game. The Viking has to step from one cubicle into the other, which means that he cannot move horizontally. He is allowed one move for every move made by one of the monsters. It means that he can step from one cubicle into the next every time one of his opponents does. You should act quickly. If you wait too long, your opponents will not wait to take their next step. This game requires strategic planning and quick reactions!

Our hero will slay a monster every time he steps into the cubicle of an unexpected opponent. If you miscalculate, however, and the giant steps into our Viking's cubicle, he tramples him to death and the game is over! The safest way to attack one of the monsters of course is by approaching him from above, since the monsters can only move downwards!

**5** If our Viking slays a monster, the corpse will remain in the cubicle. From that moment on the cubicle cannot be entered, neither by our warrior nor by one of his opponents. But the monsters will be smart enough to avoid these cubicles and carefully pass them. Unless of course you build a funnel-shaped trap. Once they have entered that funnel, there is no way out for them and they will eventually commit suicide!

### ATTENTION!

When you set up a trap for those monsters, make sure you do not get caught yourself. If you aren't careful, you may find yourself closed in completely. That way you are safe from the monsters of course but . . . you cannot reach them either and thus it doesn't make much sense to continue the game! **If you find yourself in this predicament, just press RESET to start a new game while maintaining the high-score registration at the top of your screen.**

When the Viking succeeds in slaying all five giants, his plight isn't over yet, because the giants will be followed by other monsters, appearing in groups of five every time: octopuses, dragons, skeletons and finally giant bats! Our warrior can carry the helmet to safety, for instance by hiding it behind some cubicles with dead monsters. Move him to the cubicle with the helmet and then press the action button. He will carry the helmet as long as you keep the button pressed. The helmet is rather heavy and it means that he can only move at half speed as long as he carries the golden helmet.

If the Viking succeeds in slaying all 25 monsters, the entire sequence will start all over again, beginning with five new giants etc. With every new round the game becomes more difficult to play, since it moves faster.

### The end of a game

The game is over when our Viking warrior is killed by one of the monsters or when the monsters find and capture the golden helmet.

### Start of a new game

A new game will start automatically as a new courtyard scrolls up, complete with a new helmet and another Viking, waiting for the first intruders.

### Scoring points

You score points by killing monsters. The point value increases with every new round.

|            | First round | Second round | Third round | etc. |
|------------|-------------|--------------|-------------|------|
| A giant    | 15          | 30           | 45          |      |
| An octopus | 30          | 60           | 90          |      |
| A dragon   | 45          | 90           | 135         |      |
| A skeleton | 60          | 120          | 180         |      |
| A bat      | 75          | 150          | 225         |      |

### Keeping score

The computer automatically keeps track of your score.

**6** The running score of the game in progress is kept on the right-hand side.

**7** The computer also registers the highest score in a series of games.

**8** You can enter the name of the highest-scoring player (max. nine characters). Press CLEAR to make corrections. Press ENTER when the name is correct, so it

cannot be erased again. (This happens automatically when all nine letter spaces are used.)

### Ten game varieties and demonstration mode

If you want a demonstration, first press [Rerase], and next press key [D]. The computer will show you how the game is played. This game cartridge offers a choice of 10 different game varieties, each getting progressively more difficult to play. Make your selection by first pressing [RESET] followed by the game number.

- Game 0: 1 helmet  
Monsters moving from top to bottom only.
- Game 1: As game 0, but with two helmets to be defended by your Viking.  
(This is the game variety the computer plays in the demonstration mode.)
- Game 2: As game 0, but with three helmets.
- Game 3: As game 0, but this time the Viking warrior can only attack a monster when it appears in flashing, bright red . . .
- Game 4: As game 3, but with 2 helmets.
- Game 5: As game 3, but with helmets.
- Game 6: As game 0, but with this variety the monsters will come from all directions: two monsters moving from top to bottom, and one each from left to right, from right to left and from the bottom to the top.

#### Attention

The varieties with multi-directional monsters are extremely difficult to play as you can imagine. To make it just a little bit easier for you, however, ONE basic change has been made.

**With all these varieties with multi-directional monsters they can even stumble onto one single dead colleague and thus commit suicide, even when you haven't built a trap!** This applies to the varieties 6, 7, 8 and 9!

- Game 7: Same as game 6, but with 2 helmets.
- Game 8: As game 6, but with 3 helmets.
- Game 9: This variety combines all handicaps of the previous nine varieties: 3 helmets, monsters coming from all directions and the flashing red monsters!

9 The computer tells you which game variety you are playing

10 and which round you are in.

## DEUTSCH

Die in einem Kreis stehenden Zahlen des Textes entsprechen denen der Abbildungen auf dem Einschlagteil des hinteren Umschlagblattes.

**Dieses Spiel kann nur auf einem Videopac + -Spielcomputer gespielt werden!**

### NORSEMAN

Dieses Videopac + -Spiel führt uns zurück in die Zeit vor tausend Jahren als die Wikinger grosse Teile Westeuropas beherrschten . . .

(1 oder mehrere Spieler)  
Taste [RESET] drücken  
dann Taste [0] (Null) betätigen.

- ① Ihr Bildschirm zeigt einen Hof, der in wabenförmige Fächer unterteilt ist.
- ② Sie sehen einen heroischen Wikinger mit Schwert und Schild. Zur Abschreckung etw aiger Eindringlinge schw ingt er kühn seine Waffen . . .
- ③ Er hat den Auftrag, den magischen Goldhelm der Wikinger zu bewachen . . .
- ④ Unser Krieger braucht nicht lange zu warten! Schon taucht sein erster Gegner auf: Am oberen Bildrand erscheint ein gefährlicher Riese, fast unmittelbar gefolgt von vier bösartigen Kumpanen. Auf der Suche nach dem sagenhaften Goldhelm durchstreift die Horde den ganzen Hof. Die Unholde können sich nur abwärts bew egen. Entw eder in gerader Linie oder diagonal von Wabe zu Wabe. Sobald ein Unhold die untere Grenze des Hofes erreicht hat, verschwindet er aus dem Bild, um sogleich am oberen Bildrand wieder aufzutauchen. Das gleiche geschieht beim Überschreiten der seitlichen Bildbegrenzung: Er taucht dann an der gegenüberliegenden Seite w ieder auf. Unser Krieger vollbringt das gleiche Kunststück. Das kommt ihm sehr zustatten, wenn er von der einen Seite des Hofes rasch zur anderen Seite übewechseln möchte.

Der Wilkinger hat zwei entscheidende Vorteile: Erstens ist er auf die Angreifer gefasst, und zweitens kann er sich in jeder beliebigen Richtung bewegen.



Sie können nun die Bewegungen des Wikingers mit dem Hebel eines der beiden Handschalter steuern. Sobald Sie einen der beiden Handregler gewählt haben, sind Sie für die Dauer des Spiels an diesen Regler gebunden. Der Wikinger marschiert immer von Wabe zu Wabe (nicht auf der Grenze zwischen zwei Waben). Das bedeutet, dass er den Hof nicht in gerader Linie horizontal überqueren kann.

Für jeden Schritt eines Ungeheuers steht auch dem Wikinger ein Schritt zu. Wenn also einer der Gegner von der einen Wabe zur anderen überwechselt, darf auch unser Wikinger einen solchen Schritt tun. Aber schnelles Handeln ist geboten! Wenn Sie nämlich zu lange zögern, nehmen Ihre Gegner darauf keine Rücksicht, sondern führen unweigerlich ihren nächsten Schritt aus. Das Spiel erfordert strategische Planung und schnelle Reaktionen!

Unser Held bringt einen Unhold dadurch zur Strecke, dass er überraschend in dessen Wabe eindringt. Wenn Sie aber nicht aufpassen, kann Ihnen der Riese zuvorkommen: Er dringt in die Wabe des Wikingers ein, um ihn genadenlos zu zertreten, und das Spiel ist aus. Am sichersten können Sie die Unholde von oben her angreifen, da sie sich nur abwärts bewegen können.

**5** Hat unser Wikinger einen Unhold erledigt, bleibt dessen Kadaver in der Wabe liegen. Von diesem Augenblick an kann die Wabe nicht mehr betreten werden, weder von unserem Krieger noch von einem seiner Gegner. Normalerweise sind die Riesen aber schlau genug, die betreffenden Waben zu meiden. Es sei denn, Sie bauen eine trichterförmige Falle! Wenn die Gegner einmal in diesen Trichter geraten sind, gibt es keinen Ausweg: sie sind zum Selbstmord verdammt!

## ACHTUNG!

Wenn Sie den Ungeheuern eine Falle stellen, müssen Sie darauf achten, dass Sie sich nicht selbst darin verstricken. Wenn Sie unvorsichtig sind, kann es nämlich geschehen, dass Sie plötzlich ringsum völlig eingeschlossen sind. Zwar sind Sie dann vor den Ungeheuern sicher, aber Sie können ihnen auch nicht mehr zu Leibe rücken. Dadurch ist die Fortsetzung des Spiels sinnlos geworden. **In einer solchen Situation drücken Sie die Taste [RESET] und beginnen ein neues Spiel. Die vorher erreichte Punktzahl wird weiterhin an der Oberseite des Bildschirms angezeigt.**

Wenn es dem Wikinger gelungen ist, alle fünf Riesen zur Strecke zu bringen, so ist damit seine Aufgabe noch nicht beendet. Den Riesen folgen nämlich andere Ungeheuer, und zwar immer in Fünferkolonnen: Riesenkraken, Drachen, Skelette und schliesslich Riesenfledermäuse!

Unser Krieger kann nun den Goldhelm z.B. dadurch in Sicherheit bringen, dass er ihn hinter einigen Waben mit getöteten Ungeheuern verbirgt. Sie dirigieren ihn einschliesslich Helm zu einer solchen Wabe und drücken dabei die Aktionstaste. Der Wikinger trägt den Helm solange Sie die Taste gedrückt halten. Da der Helm ziemlich schwer ist, kann sich der Wikinger jetzt aber nur noch mit der halben Geschwindigkeit bewegen.

Wenn es dem Wikinger gelingt, alle 25 Ungeheuer zu erledigen, so beginnt die gesamte Spielfolge von neuem, und zwar mit fünf neuen Riesen usw. Bei jeder neuen Runde wird das Spiel schwieriger, da es schneller abläuft.

### **Ende eines Spiels**

Das Spiel ist zu Ende, wenn unser Wikinger-Held von einem der Ungeheuer getötet wird, oder wenn die Ungeheuer den Goldhelm finden und rauben.

### **Start eines neuen Spiels**

Ein neues Spiel startet automatisch. Hierbei erscheint auf dem Bildschirm ein neuer Hof einschliesslich neuem Helm und Wikinger, der grimmig auf den ersten Eindringling wartet.

### **Spielstand**

Durch Aussergefechtsetzung der Ungeheuer können Sie Punkte gewinnen. Der Wert der Punkte erhöht sich von Runde zu Runde.

---

|                  | Erste<br>Runde | Zweite<br>Runde | Dritte<br>Runde | usw. |
|------------------|----------------|-----------------|-----------------|------|
| Riese            | 15             | 30              | 45              |      |
| Riesenkrake      | 30             | 60              | 90              |      |
| Drachen          | 45             | 90              | 135             |      |
| Skelett          | 60             | 120             | 180             |      |
| Riesenfledermaus | 75             | 150             | 225             |      |

---



## Anzeige des Spielstandes

Der Computer registriert automatisch die von Ihnen erzielte Punktzahl.

6 Der laufende Spielstand wird rechts angezeigt.

7 Der Computer registriert ausserdem die höchste Punktzahl während einer Reihe von mehreren Spielen.

8 Sie können den Namen des Spielers mit der höchsten Punktzahl eingeben (max. 9 Zeichen). Zur An - bringung von Korrekturen Taste CLEAR drücken. Ist der Name richtig, so drücken Sie die Taste ENTER; damit ist der Name fest eingegeben. (Dies geschieht automatisch, wenn alle, neun Zeichenfelder benutzt werden.)

## Zehn Spielvarianten und Vorführbetrieb

Wenn Sie eine Vorführung wünschen, drücken Sie zunächst Taste [RESET] und dann die Taste [D]. Der Computer demonstriert Ihnen dann den Spielablauf.

Diese Spielkassette bietet Ihnen die Wahl aus 10 verschiedenen Spielvarianten mit steigendem Schwierigkeitsgrad von Spiel zu Spiel. Treffen Sie Ihre Auswahl, indem Sie erst Taste [RESET] und dann die Spielnummer drücken.

- Spiel 0: 1 Helm  
Bew egung der Ungeheuer nur von oben nach unten.
- Spiel 1: Wie Spiel 0, doch muss der Wikinger jetzt zwei Helme verteidigen (diese Variante spielt der Computer im Vorführbetrieb).
- Spiel 2: Wie Spiel 0, jedoch mit 3 Helmen.
- Spiel 3: Wie Spiel 0, jedoch kann der Wikinger jetzt ein Ungeheuer nur dann angreifen, wenn es hellrot blinkt . . .
- Spiel 4: Wie Spiel 3, jedoch mit 2 Helmen.
- Spiel 5: Wie Spiel 3, jedoch mit 3 Helmen.
- Spiel 6: Wie Spiel 0, jedoch kommen die Ungeheuer jetzt von allen Seiten: zwei bewegen sich von oben nach unten, eines von links nach rechts, eines von rechts nach links, und eines von unten nach oben.

### Achtung

Wie man sich vorstellen kann, sind die Varianten mit Mehr richtungs - Ungeheuern ausser ordentlich schwierig zu spielen. **Um Ihnen jedoch die Sache ein wenig zu erleichtern,**

**begehen die Ungeheuer - falls sie auf einen zur Strecke  
gebrachten Kumpan stossen - auch dann Selbstmord, wenn  
Sie vorher keine Falle gestellt haben!** Dies gilt für die Varianten  
6, 7, 8 und 9!

Spiel 7: Wie Spiel 6, jedoch mit 2 Helmen.

Spiel 8: Wie Spiel 6, jedoch mit 3 Helmen.

Spiel 9: In dieser Variante sind alle Handicaps der vorherigen neun  
Varianten kombiniert: 3 Helme, Ungeheuer kommen von allen  
Seiten und blinken rot!

**9** Der Computer zeigt die gewählte Spielvariante an . . .

**10** . . . und dazu noch die jeweilige Spielrunde.

---

## Ask your dealer about the other Videopac and Videopac + games:

- |                            |                                        |
|----------------------------|----------------------------------------|
| 1. Race                    | 24. Flipper Game                       |
| Spin-out                   | 25. Skiing                             |
| Cryptogram                 | 26. Basket Game                        |
| 2. Pairs                   | 27. Electronic Table Football          |
| Space rendezvous           | 28. Electronic Volleyball              |
| Logic                      | 29. Dam Buster                         |
| 3. American Football       | 30. Battlefield                        |
| 4. Air-sea war             | 31. Musician                           |
| Battle                     | 32. Labyrinth Game                     |
| 5. Blackjack               | Supermind                              |
| 6. Tenpin Bowling          | 33. Jumping Acrobats                   |
| Basketball                 | 34. Satellite Attack                   |
| 7. Mathematician           | 35. Electronic Billiards               |
| Echo                       | 36. Electronic Soccer                  |
| 8. Baseball                | Electronic Ice Hockey                  |
| 9. Computer Programmer     | 37. Monkeyshines                       |
| 10. Golf                   | 38. Munchkin                           |
| 11. Cosmic Conflict        | 39. Freedom Fighters                   |
| 12. Take the Money and Run | 40. 4 in 1 Row                         |
| 13. Playschool Math        | 41. Conquest of the World              |
| 14. Gunfighter             | 42. Quest for the Rings                |
| 15. Samurai                | 43. Pickaxe Pete                       |
| 16. Depth Charge           | 44. Crazy Chase                        |
| Marksman                   | 45. Morse                              |
| 17. Chinese Logic          | 46. The Great Wall Street Fortune Hunt |
| 18. Laser War              | 47. The Mousing Cat                    |
| 19. Catch the Ball         | 48. Backgammon                         |
| Noughts and Crosses        | 49. Turtles                            |
| 20. Stone Sling            | C7010. Chess                           |
| 21. Secret of the Pharaohs | 51. Terrahawks                         |
| 22. Space Monster          | 52. Killer Bees                        |
| 23. Las Vegas Gambling     | 53. Nightmare                          |

Printed in France  
Copyright protection is claimed  
on the program stored within  
the cartridge

© 1983 Philips Export B.V.

S.A. PHILIPS INDUSTRIELLE ET COMMERCIALE  
Société Anonyme au capital de 200.000.000 F  
50, avenue Montaigne, 75380 PARIS CEDEX 08  
R.C.S. PARIS B 622 051 738  
3111 176 12480

Imp. Martinenq - Ivry

# PHILIPS

